ITEM 079 : ADDICTIONS COMPORTEMENTALES

Addiction comportementale = **addiction sans drogue** : met en jeu le **système dopaminergique de la récompense** (comme pour les addictions avec substance).
- Origine multifactorielle (modèle bio-psycho-social) : prédisposition **génétique** (héritabilité de 40-60 %), **sexe** et **âge**, **comorbidités psychiatriques** (troubles de l'humeur, troubles anxieux, TDAH, trouble de la personnalité antisociale) **et addictologiques**, **troubles de personnalités** associés, **environnementaux** (début précoce, forte disponibilité, faible coût, milieu et usage parental, comportement des pairs, échec scolaire, évènements de vie stressants, traumatismes physiques et psychiques, violence familiale…)
- Envie irrépressible du comportement (« craving »).
- Fréquence excessive, croissante et non contrôlée d'un comportement au détriment d'autres activités.
- Poursuite d'un comportement en dépit de la connaissance de ses conséquences négatives.
- Vise à produire un plaisir, ou à écarter une sensation de malaise interne, un manque, une anxiété en cas d'interruption.

JEU PATHOLOGIQUE

= Pratique inadaptée, persistante et répétée de jeux d'argent, qui perturbe l'épanouissement personnel, familial et professionnel : préoccupations importantes centrées sur le jeu, besoin de jouer.
- **Jeu de hasard et d'argent (JHA) :** en ligne (sur internet) ou hors ligne (dans des lieux de jeu).
- **Jeu de hasard** : **pur** (loterie, ticket à gratter, machine à sous), avec **quasi-adresse** (paris hippiques, paris sportifs, black jack) et avec **adresse sans possibilité de gain au long terme** (poker).
- Risque de **précarité financière** et **d'isolement socio-familial.**
- **La prévalence du jeu pathologique** est de 0,8 %, celle du jeu à risque de 2,1 %.
- La prévalence chez les mineurs serait deux à trois fois plus importante que chez les adultes.
- Facteurs de risques individuels (homme, précocité, adolescent/vieillesse, mauvaise estime de soi, défaut d'assertivité, difficulté à la résolution de problèmes, évènements de vie, traumatismes, comorbidités (psychiatriques, addictives, TDAH), impulsivité, recherche de sensations et de nouveauté, altération des processus de décision et d'auto-contrôle, vulnérabilité génétique, médicament dopaminergique).
- Facteurs de risque socio-culturel : bas niveau social, normes familiales et culturelles, accessibilité des JHA.
- Facteurs de risque concernant l'objet : type de jeu (mode de paiement, niveau et fréquence des gains), internet, distorsions cognitives.

C

→ Parcours du joueur typique avec 3 phases successives.
- **Phase de gros gain initial** : un gain important dès les 1res expériences (big win) de jeu est de mauvais pronostic.
- **Phase de perte** : tentative de rattraper l'argent perdu (chasing), avec conséquences négatives (**difficultés financières, actes médico-légaux**).
- **Phase de désespoir** : fort risque de développement d'un **épisode dépressif**, avec **risque suicidaire.**

→ Profil : . Joueurs de **courses** et de **PMU** : plutôt des hommes, de faible niveau socioéducatif.
. Joueurs de **machine à sous** : plutôt des femmes, d'âge moyen, comorbidité psychiatrique fréquente.

Comorbidité psychiatrique

- **Trouble dépressif caractérisé.**
- **Trouble anxieux.**
- **Trouble de la personnalité.**
- **Trouble bipolaire.**
- **Addiction aux substances (tabac, alcool).**
- **Trouble déficitaire de l'attention/hyperactivité (TDAH).**

Évolution

- Retentissement relationnel, psychique (humeur, anxiété, sommeil), professionnel (licenciement, perte d'efficacité), légal/judiciaire (vols, escroqueries), social (endettement) et physique.
- Rechute.
- Recours aux soins tardifs avec des perdus de vue : 15-50 %.

DD

- **Jeu social** (conduite conviviale et occasionnelle, pertes acceptables).
- **Jeu professionnel** (souvent associé au jeu pathologique et dénié).
- **Épisode hypomaniaque ou maniaque.**
- **Trouble cognitif** (dysexécutif).

ADDICTION SEXUELLE

= Fréquence excessive, croissante et non contrôlée d'un comportement sexuel, en règle générale conventionnel, persistant malgré les conséquences négatives possibles et la souffrance du sujet.
- Prévalence de 0,5 à 5 %, grande majorité d'hommes (80 %), début généralement dans l'adolescence.

Comorbidité psychiatrique

- Autres comportements addictifs : **alcool, toxiques, psychotropes** ou **comportementales.**
- **Trouble de personnalité** (de tout type) dans 50 % des cas.
- **Impulsivité** fréquente, TDAH.
- **Troubles de l'humeur, troubles anxieux, hyperactivité.**

	DD	- **Trouble bipolaire, érotomanie.** - **Lésions des lobes temporal** et/ou **frontal.** - **Épilepsie.** - **Démence débutante.** - **Syndrome de Kleine Levin** ou **de Klüver-Bucy.** - **Hyperandrogénie**, parfois favorisée par le dopage. - **Consommation d'alcool, cocaïne** ou **amphétamines (chemsex et slam).** - **Agonistes dopaminergiques** ou **stimulation des noyaux gris centraux** chez le parkinsonien. ➝ A différencier des **troubles des fonctions sexuelles**, des **paraphilies** (comportement sexuel déviant).
ACHATS COMPULSIFS	= Comportements répétitifs d'achats inappropriés, associés à des pensées envahissantes concernant les achats, des impulsions d'achat, des achats fréquents supérieurs aux capacités financières, l'achat répété d'objets inutiles. - **5 %** de la population générale, surreprésentation féminine (90 %), âge jeune (moyenne 30 à 40 ans).	
	Comorbidité psychiatrique	- **Trouble dépressif caractérisé**, **dysthymie, trouble bipolaire.** - **Polyaddictions.** - **Troubles du comportement alimentaire (boulimie).** - Trouble du déficit de l'attention avec ou sans hyperactivité : **TDAH.** - **Troubles anxieux.** - **Personnalité état-limite, narcissique, obsessionnelle, antisociale.**
	DD	- **Épisode hypomaniaque ou maniaque.** - **Trouble obsessionnel compulsif (TOC).**
ADDICTION JEUX VIDÉOS	- Jeux vidéo en ligne ou hors ligne. - 1-3 % de prévalence. - Prédominance masculine (80 %). - Facteurs de risque : tout type de jeu (ex. MMORPG).	
	DD	- **Trouble délirant (schizophrénie).**
	Comorbidité psychiatrique	- **Trouble de l'humeur.** - **Troubles anxieux**, notamment **phobie sociale, TOC.** - **Trouble de la personnalité** : **obsessionnelle, évitante, schizoïde.** - **Trouble déficitaire de l'attention/hyperactivité TDAH.**
ADDICTION À L'ACTIVITÉ PHYSIQUE	= **Besoin de pratiquer une activité physique**, qui se traduit par un **comportement de pratique excessive, incontrôlée.** - 3 % de la population générale. - Prédominance féminine (66 %). - Facteur de risque : pratique régulière d'un sport, trouble du comportement alimentaire.	
	Comorbidité psychiatrique	- **Les troubles du comportement alimentaire sont les comorbidités psychiatriques les plus fréquentes (anorexie mentale et boulimie).** - **Addiction** avec substance ou comportementale. - **Traits de personnalité : recherche de nouveauté, extraversion, perfectionnisme.**
	DD	- Épisode hypomaniaque ou maniaque, trouble déficitaire de l'attention/hyperactivité (TDAH).
PEC	- **Approche individuelle** systématiquement proposée : **entretien motivationnel, thérapie cognitivo-comportementale, psychothérapie de soutien, psychodynamique.** - **Approche familiale** : notamment pour prévenir les conséquences familiales (consultations conjointes). - **Groupes de soutien par les pairs, associations de joueurs pathologiques.** - Mesure associée : . Achats compulsifs : **mesure de protection** (**sauvegarde de justice, curatelle ou tutelle**…) . Jeu pathologique : **mesures d'exclusion des lieux de jeu et sites en ligne, plafond bancaire…** → **Diminution ou arrêt de la fréquence du jeu.** - **Thérapeutiques pharmacologiques** : réservée aux comorbidités psychiatriques ou aux formes sévères avec conséquences médico-légales.	
PRÉVENTION	- Primaire : information et éducation des joueurs. - Secondaire : formation de personnel spécialisé ou non (croupiers…)	